



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XI PADA BIDANG STUDI IPS EKONOMI

(Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah (MA) Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon)

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
Pada Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon**



Di susun oleh:

SITI ROSADAH
NIM : 07440504

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NUR JATI CIREBON
2012 M / 1433 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XI PADA BIDANG STUDI IPS EKONOMI

**(Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah (MA) Mafatihul Huda Kecamatan Depok
Kabupaten Cirebon)**

**Oleh :
SITI ROSADAH
NIM : 07440504**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NUR JATI CIREBON
2012 M / 1433 H**



ABSTRAK

SITI ROSADAH : PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI IPS EKONOMI (Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah (MA) Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon)

Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa memiliki kemampuan yang berbeda beda dalam menangkap sebuah materi pelajaran khususnya IPS Ekonomi oleh karena itu perlu adanya suatu metode yang baik agar suasana dalam pembelajaran tidak membosankan bagi siswa serta mendidik dengan metode yang baik, guru berperan aktif dalam pembelajaran di kelas agar prestasi belajar mereka makin meningkat, tetapi dalam kenyataannya nilai mereka masih kurang memuaskan karena siswa kurang respon dalam metode pembelajaran yang digunakan.

Tujuan pada penelitian ini adalah (1) Untuk memperoleh data tentang penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi IPS Ekonomi di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon ; (2) Untuk memperoleh data tentang prestasi belajar siswa pada bidang studi IPS Ekonomi di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon ; (3) Untuk memperoleh data tentang seberapa besar pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi IPS Ekonomi di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon.

Penelitian ini bertolak dari pemikiran bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu yang disebabkan oleh pengalaman secara berulang-ulang. Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relative mantap. Dalam permainan juga terjadi proses belajar, dimana keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XII A, sampel berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 17 orang lelaki dan 23 orang perempuan, kemudian sumber dan teknik pengumpulan data berupa Tes dan Angket, data tersebut dianalisis dengan menggunakan perhitungan angka melalui rumus prosentase, product moment dan uji t.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa : (1) Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif adalah 61,75%, dengan kategori cukup dengan rentang antara 50%-75% (2) Prestasi Belajar Siswa Di MTs Mafatihul Huda adalah 72,00% dengan kategori baik dan klasifikasinya 61%-80% (3) pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa kelas XI pada bidang studi IPS Ekonomi di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon memiliki nilai korelasi yang cukup, hal ini berdasarkan pada perolehan nilai r_{xy} yang mencapai nilai sebesar 0,38; dimana nilai tersebut terletak diantara rentang 0,20 - 0,40 berada pada Interpretasi Korelasi yang sedang.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

KATA PENGANTAR

Alhamdu lillahi Rabbil ‘aalamiin, Penulis panjatkan puji dan syukur pada Allah SWT karena dengan nikmat-Nya penulis akhirnya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga, Sahabatnya dan pada Kita sekalian selaku Ummatnya yang insya Allah taat dan patuh pada ajarannya hingga akhir zaman.

Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini, banyak melibatkan berbagai pihak yang tentunya sangat berperan dan membantu dalam penyusunan Skripsi ini. Untuk itu selayaknyalah menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Maksum, MA., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. Saefuddin Zuhri, M. Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Bapak Nuryana, S. Ag, M. Pd., Ketua Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial IAIN Syekh Nurjati Cirebon dan Pembimbing II
4. Ibu Dra. Etty Ratnawati, M. Pd. Dosen Pembimbing I,
5. Bapak H. Didi Sukardi, S.Pd.I, S.H, M.H., Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Mafatihul Huda Kabupaten Cirebon.
6. Ibu Finda Sari, S.Pd.I., Guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas XI A Madrasah Aliyah Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon.
7. Adik-adik tercinta, siswa-siswi Madrasah Aliyah (MA) Mafatihul Huda kecamatan Depok Kabupaten Cirebon kelas XI A
8. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan dari

pembaca semua. Semoga skripsi ini mendapat ridha Allah SWT dan memberi nilai manfaat.

Cirebon, Juli 2012

Penulis

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Kerangka Penelitian	10
F. Hipotesis Penelitian	14
G. Sistematika Penulisan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran	17
1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	19
B. Metode Pembelajaran	21
1. Pengertian Metode Pembelajaran.....	21
2. Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif	24
C. Prestasi Belajar	42
1. Pengertian Prestasi Belajar	42
2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Ekonomi, Manusia sebagai Makhluk Hidup dan Makhluk Sosial.....	49
D. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif Terhadap Prestasi Belajar	53
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	55
B. Populasi dan Sampel.....	56



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

C. Metode dan Desain Penelitian	57
D. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	57
E. Instrumen Penelitian	59
F. Teknik Analisis Data	64

BAB IV ANALISIS DATA HASIL PENELITIAN

A. Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif di Madrasah Aliyah (MA) Mafatihul Huda Kec.Depok Kab. Cirebon.....	67
B. Prestasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah (MA) Mafatihul Huda Kec.Depok Kab.Cirebon	76
C. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif terhadap Prestasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah (MA) Mafatihul Huda Kec.Depok Kab.Cirebon	78

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengemukakan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

DAFTAR TABEL

Tabel	Keterangan	Halaman
1	Langkah-langkah metode pembelajaran berbasis permainan edukaif.	33
2	Tahapan Penelitian.	47
3	Kriteria Validitas.	52
4	Guru memberikan sentuhan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran Ekonomi.	57
5	Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif Mengembangkan Ketrampilan Belajar Siswa.	58
6	Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif bisa Mengembangkan Daya Pikir Siswa dalam Belajar.	58
7	Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif meningkatkan komunikasi bahasa yang efektif.	59
8	Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif Salah Satu Metode yang Sangat Menyenangkan.	66
9	Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif Menciptakan Suasana yang Kondusif.	66
10	Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif Merupakan Metode yang Sangat Menarik	61
11	Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif dapat mengembangkan potensi siswa dalam memahami materi pelajaran.	62
12	Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif dapat Meningkatkan Kreativitas Siswa.	62
13	Menerapkan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa	63
14	Rata-Rata Prosentase Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran IPS Ekonomi.	64
15	Rata-rata Prosentase Metode pembelajaran berbasis permainan Edukatif.	65
16	Interprestasi Indikator pertama kelas Eksperimen.	66
17	Interprestasi Indikator kedua kelas Eksperimen.	66
18	Interprestasi Indikator ketiga kelas Eksperimen.	67
19	Interprestasi Indikator keempat kelas Eksperimen.	67
20	Perhitungan Korelasi Pengaruh Penerapan Metode pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif Terhadap Prestasi Belajar Siswa	68



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan manusia untuk membentuk tingkah laku yang sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat. Usaha tersebut diharapkan mampu menjadi manusia yang mampu bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dilakukannya sebagai suatu kegiatan. Pendidikan bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi sumber daya yang berkualitas.

Dalam pembelajaran tentunya melibatkan berbagai komponen baik guru, siswa maupun lingkungan. Interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran terjadi secara mutlak sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Belajar adalah suatu terminologi yang menggambarkan proses perubahan melalui pengalaman. Proses tersebut mempersyaratkan perubahan yang relatif permanen berupa sikap, pengetahuan, informasi, kemampuan, dan keterampilan melalui pengalaman. Menurut Moh. Uzer Usman (1990: 1), proses belajar mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Sudjana (2002: 76) mengemukakan bahwa metode mengajar adalah alat yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Proses belajar mengajar sebagai proses dapat mengandung dua pengertian yaitu rentetan tahapan atau fase dalam mempelajari sesuatu, dan dapat pula berarti sebagai rentetan kegiatan perencanaan oleh guru, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

tindak lanjut. Metode Pembelajaran dengan permainan edukatif merupakan suatu metode dimana seorang guru mempunyai ide kreatif dalam proses mengajar. Dalam proses belajar mengajar disuatu lingkungan sekolah tentunya kita sebagai guru yang baik adalah dengan memusatkan seluruh pikiran kita guna mentransfer ilmu yang kita miliki agar siswa dapat memahami materi yang dipelajari. Sebelum kita memulai materi pelajaran kepada siswa terlebih dahulu kita harus memikirkan bagaimana agar terjalin suasana kelas yang kondusif yang memungkinkan siswa mempunyai minat dalam belajar dan tertarik. Oleh karena itu perlu adanya metode Pembelajaran di kelas berbasis permainan edukatif yang dapat memacu motivasi belajar siswa agar prestasi belajarnya meningkat.

Kegiatan belajar mengajar, masalah yang paling pokok yang dihadapi guru salah satunya adalah metode pembelajaran yang baik. Oleh karena itu perlu adanya pengajaran yang sesuai guna mencapai keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Metode Pembelajaran di kelas berbasis permainan edukatif. Permainan edukatif adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar.

Metode Pembelajaran berbasis permainan edukatif merupakan suatu cara atau teknik dalam membuat suatu keterampilan pengelolaan kelas agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan suatu cara atau alat pendidikan. Permainan Edukatif menurut Andang Ismail (2006 : 3) dalam bukunya *Education Games*, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Metode Permainan edukatif yaitu untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

dan, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan pendidik (anak didik), menterampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Selain itu, untuk pemilihan permainan, diusahakan agar seluruh aspek yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik, baik dari segi kognitif, afektif juga psikomotorik. Oleh karena itu perlu ditunjang alat bantu yang tepat saat bermain. Adapun kriteria-kriteria pemilihan alat bantu tersebut agar permainan dapat membantu belajar secara optimal dan tidak terjadi kekeliruan dalam menyelesaikan dan menentukan alat dan bahan yang diperlukan secara tepat guna. Permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Artinya permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik. Ringkasnya, permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik.

Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat menunjang peserta didik supaya bisa meningkatkan prestasi belajar yang diharapkan oleh setiap Guru. Langkah pertama penerapan permainan edukatif adalah membuat RPP terlebih dahulu karena RPP merupakan arah perjalanan pengajaran, kompas, berguna untuk penunjuk arah apabila tersesat untuk memulai pembelajaran dengan begitu kita tidak melenceng dari apa yang harus kita ajarkan dan terkonsep dengan baik. Dengan adanya RPP kita bisa



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

menerapkan permainan edukatif. Dengan demikian kita akan terhindar melakukan kegiatan permainan yang sama pada kelas yang sama.

Dalam permainan edukatif perlu adanya komponen-komponen keterampilan pengelolaan kelas yaitu keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan, pemeliharaan kondisi belajar yang optimal (bersifat preventif) dan keterampilan yang berhubungan dengan pengembangan kondisi belajar yang optimal. Penerapan permainan edukatif yang baik mempertinggi perkembangan mental dan sosial murid-murid, penerapan permainan edukatif memberikan kebebasan intelektual dan fisik dalam karakter yang ditentukan. Permainan edukatif yang baik yakni seorang guru haruslah cerdik dalam memilih bagaimana mengkondisikan materi sesuai dengan media yang ada. Untuk mencapai tujuan tertentu seorang guru haruslah mengetahui kondisi setiap siswa dengan mengelola proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar adalah kesanggupan atau kecakapan para guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan peserta didik yang mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotor.

Metode pembelajaran berbasis Permainan edukatif mampu memberikan motivasi terhadap siswa maka, bisa dikatakan guru itu baik dari segi menyampaikan materi yang dikaji dengan menerapkan permainan edukatif. Dengan metode permainan edukatif siswa dapat belajar dengan cara yang berbeda karena otaknya bisa diselingi istirahat dengan adanya permainan-permainan yang bisa membantu daya pikir anak tidak jenuh karena otak manusia juga butuh beristirahat.

Prestasi belajar siswa pada bidang studi ips ekonomi ditentukan oleh kurikulum yang ditetapkan. "Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila Tujuan Intruksional Khusus (TIK) nya dapat tercapai.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

IPS merupakan salah satu disiplin ilmu yang dipelajari dalam setiap jenjang pendidikan dari mulai tingkat SD, SMP, SMA, maupun perguruan tinggi. Ekonomi merupakan wahana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai serta tanggung jawab kepada lingkungan, masyarakat, bangsa, Negara yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa serta tanggung jawab terhadap diri sendiri. Bidang studi ekonomi lebih memungkinkan untuk diterapkan, karena sifat analisis dari ilmu ekonomi dapat berangkat dari teori maupun empirik. Dengan demikian melalui pembelajaran bidang studi ekonomi sebenarnya dapat melahirkan anak didik yang kreatif dan produktif.

Berdasarkan observasi awal, di Madrasah Aliyah (MA) Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon bahwa guru mengalami permasalahan dalam kelas yakni siswa beranggapan bahwa pelajaran IPS Ekonomi itu pelajaran yang sangat sulit dipelajari dan menjenuhkan bagi siswa. Sehingga terkadang siswa menjadi malas dalam memahami materi pelajaran yang diterangkan

Rendahnya daya serap dan prestasi belajar siswa pada bidang studi IPS ekonomi di MA Mafatihul Huda yang senantiasa masih rendah dari nilai rata-rata, guru telah berupaya menyampaikan pembelajaran ekonomi dengan baik dan maksimal kepada siswa agar mereka dapat memahami pelajaran IPS ekonomi dan dalam proses belajar mengajarnya pun telah didukung fasilitas yang ada seperti Lembar Kerja Siswa (LKS), buku paket dan menyelesaikan Pekerjaan Rumah (PR) dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang studi ips ekonomi. Namun dari hasil penelitian ditemukan bahwa nilai ulangan harian semester genap yang siswa peroleh masih jauh dari rata-rata yaitu 55, sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan oleh sekolah itu sendiri yaitu sebesar 70. Melihat keadaan tersebut,



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana pengaruh penerapan metode permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi ips ekonomi kelas XI di Madrasah Aliyah (MA) Mafatihul Huda Kec. Depok Kab. Cirebon.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi masalah

a. Wilayah Penelitian

Wilayah penelitian dalam skripsi ini adalah strategi belajar mengajar

b. Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian dalam skripsi ini adalah pendekatan empirik dengan melakukan study lapangan yaitu penelitian tentang pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi IPS Ekonomi kelas XI di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon.

c. Jenis masalah

Jenis masalah dalam skripsi ini adalah korelasional karena membahas tentang sejauh mana pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi IPS Ekonomi kelas XI di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon.

2. Pembatasan Masalah

Untuk lebih memperjelas dan memberi arah yang tepat dalam penbatasan masalah ini, penulis memberikan batasan sesuai dengan judul yang ada sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran berbasis permainan edukatif adalah suatu trik atau cara dalam mengelola kelas dengan kesanggupan atau



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

kecakapan para guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif agar siswa termotivasi dalam belajar dan prestasi belajarnya lebih baik.

- b. Prestasi belajar merupakan hasil kegiatan yang dilakukan dengan sadar dan sengaja oleh individu diwaktu terjadi proses belajar mengajar. Nilai prestasi siswa MA Mafatihul Huda pada bidang studi IPS Ekonomi dilihat dari nilai tes formatif di MA Mafatihul Huda, Semester II, kelas XI A.
- c. Materi pelajaran IPS Ekonomi adalah suatu study mengenai individu-individu dan masyarakat membuat pilihan dengan atau tanpa penggunaan uang dengan menggunakan sumber-sumber daya yang terbatas. Materi yang diteliti yaitu tentang manusia sebagai makhluk hidup dan makhluk social

3. Pertanyaan penelitian

Permasalahan yang akan diangkat ini adalah tentang penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif pengaruhnya terhadap prestasi belajar IPS Ekonomi di MA Mafatihul Huda yaitu:

- a. Bagaimana penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif pada bidang studi IPS Ekonomi kelas XI di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon?
- b. Bagaimana prestasi belajar siswa pada bidang studi IPS Ekonomi kelas XI di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon?
- c. Seberapa besar pengaruh penerapan permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi IPS Ekonomi kelas XI di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon?



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut

1. Untuk memperoleh data tentang penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi IPS Ekonomi pada bidang studi IPS Ekonomi kelas XI di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon.
2. Untuk memperoleh data tentang prestasi belajar siswa pada bidang studi IPS Ekonomi kelas XI di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon.
3. Untuk memperoleh data tentang seberapa besar pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa pada bidang studi IPS Ekonomi kelas XI di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai masukan bagi guru khususnya bidang studi IPS Ekonomi dalam upaya pencapaian belajar yang baik bagi siswanya serta untuk mempersiapkan segala sesuatu agar pemahaman konsep siswa sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah direncanakan.

E. Kerangka Pemikiran

Teori permainan diperkenalkan pertama kali oleh seorang ahli matematika bangsa perancis yang namanya Emile Borel pada tahun 1921, namun baru pada tahun 1928 John Vonm Nauman berhasil untuk pertama



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

kalinya menganalisis data menyatakan pembuktiannya yang sekarang dikenal dengan pembuktian teori minima, mencakup tentang Dasar dalam teori permainan. Dan baru pada tahun 1947 ditemukan bahwa permasalahan teori permainan dapat dirumuskan sebagai kasus khusus dari program linear dimana bagian-bagian dari metode simplek dalam program linear yang dikenalkan oleh George Danzig (Kartono, 1994 :11).

Berdasarkan pemikiran diatas dapat dipertimbangkan bahwa menggunakan metode permainan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi terutama pada peningkatan hasil belajar (prestasi) siswa pada pembelajaran IPS Ekonomi pokok bahasan manusia sebagai makhluk sosial dan makhluk Ekonomi.

Kedudukan siswa dalam pembelajaran melalui permainan bersifat sentral, pembelajaran merupakan pusat layanan pengajaran. Maka siswa memiliki keluasaan berupa : (1) Keluasan belajar berdasarkan kemampuan sendiri, (2) kebebasan menggunakan waktu belajar, dalam hal ini siswa bertanggung jawab atau semua kegiatan yang dilakukannya, (3) keluasaan dalam mengontrol kegiatan, kecepatan, dan intensitas belajar, dalam rangka mencapai tujuan yang ditetapkan, (4) siswa melakukan penilaian sendiri atas hasil belajar, (5) siswa dapat mengetahui kemampuan dan hasil belajar sendiri, serta (6) siswa memiliki kesempatan untuk menyusun program belajarnya sendiri.

Sedangkan kedudukan seorang guru dalam pembelajaran melalui permainan bersifat bantuan. Bantuan guru disini berkenaan dengan komponen pembelajaran berupa perencanaan kegiatan belajar dan pengorganisasian kegiatan belajar.

Metode permainan edukatif disini diarahkan agar siswa lebih berpikir rasional dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dengan begitu



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

siswa dapat mengerti tentang apa yang dipelajarinya dan lebih menguasai apa yang dipelajari. Seorang guru merupakan suatu sosok mitra dengan siswanya bukan subjek dalam pembelajaran, sedangkan siswa sentral dalam pembelajaran. Apapun yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran guru hanya memonitoring dari apa saja yang dilakukan siswa.

Prestasi merupakan suatu bentuk keberhasilan yang diperoleh baik dalam pergaulan dengan lingkungan ataupun hasil yang diperolehnya disekolah berupa raport dan tes. Prestasi belajar dapat dijadikan ukuran keberhasilan siswa dalam belajarnya. Menurut Hilgard yang dikutip Nana Syaodih (1988:13) menjelaskan bahwa prestasi belajar menunjukkan kepada pengetahuan, kecakapan dan keterampilan yang telah dikuasai anak didik saat itu, yang dibedakan dengan potensi yang telah dimiliki untuk dapat mengerjakan dan menguasai pengetahuan. Kecakapan pada saat yang akan datang yang disebut bakat tes, yang disusun dan ditunjukan untuk mengukur prestasi belajar disebut prestasi belajar. Untuk memperoleh prestasi belajar siswa tidak saja berjuang sendirian tetapi juga membutuhkan bimbingan dari guru.

Belajar merupakan kegiatan proses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan (Muhibbin Syah,2001:20), Jadi berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan ini sangat tergantung pada proses belajar yang dialami di sekolah maupun dilingkungan rumah atau keluarga sendiri. Oleh karena itu seorang guru haruslah memilih metode pengajaran yang baik dan terkonsep agar pembelajarannya berhasil dan bisa meningkatkan kemampuan professional secara optimal demi kelancaran sistem belajar mengajar di dalam kelas.

Education menurut John M Echol dan Hasan shadily dalam kamus inggris Indonesia berarti pendidikan, yang berhubungan dengan pendidikan.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Sedangkan menurut Petter Salim education adalah yang bersifat mendidik dan memberikan contoh suri tauladan yang baik dan berhubungan langsung dengan pengajaran atau pendidikan. Education yaitu sesuatu yang bersifat mendidik, memiliki unsur pendidikan. Games menurut John M Echol dan Hasan shadily dalam kamus Ingris Indonesia berarti permainan. Permainan, bermain atau padanan kata dalam bahasa Inggris disebut “*games*” (kata benda)”*to play* (kata kerja)”.”*toys*”(kata benda) ini berasal dari kata main berarti melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak); perbuatan dengan sesuatu atau sesuka hati, berbuat asal saja. Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan memperoleh kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut.

Menurut W.J.S. Purwadawinta (1976:96) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dijelaskan bahwa permainan merupakan kata yang terdiri dari kata “per-Main dan an”. Dan mengartikan peran sebagai berikut

1. Perihal yang berhubungan dengan perolehan, pelajaran juga pekerjaan.
2. Perihal yang berhubungan dengan tempat.

Sedangkan pengertian “Main” itu sendiri adalah:

1. Melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu)
2. Cara melakukan sesuatu dengan sesuka hati, berbuat asal atau berbuat saja
3. Cara melakukan sesuatu perbuatan untuk bersenang (dengan alat/tidak)
4. Sesuatu yang selalu digunakan atau selalu memakai.

Dengan demikian kata permainan (mengutip dari imbuhan per-an dan arti kata main) adalah perolehan, pelajaran, juga pekerjaan yang dilakukan untuk menyenangkan hati, atau juga yang biasa digunakan, atau juga yang



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

sering memakai dan syarat hubungannya dengan tempat. W.J.S. Purwadinata (1976:105) mengartikan permainan sebagai berikut Sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dimainkan:

1. Hal bermain, perbuatan bermain.
2. Pertunjukan atau tontonan

Peranan sekolah sebagai lembaga pendidikan adalah mengembangkan potensi manusiawi yang dimiliki anak-anak agar mampu menjalankan tugas-tugas seorang pelajar secara berencana dan terkonsep salah satunya dengan menggunakan metode permainan edukatif guna meningkatkan prestasi belajar mengajar siswa secara terarah dan sistematis guna mencapai tujuan tertentu. Dalam kondisi yang seperti inilah dirasakan perlunya metode yang baik yang memfokuskan kegiatannya dalam membantu peserta didik agar mereka berhasil dalam proses pendidikan yang ditempuhnya. Dengan demikian dapat juga dikatakan bahwa metode permainan edukatif berusaha untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

F. Hipotesis Penelitian

Untuk penelitian tentang ”pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa kelas XI pada bidang studi IPS Ekonomi di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon”, hipotesis yang diajukan adalah:

H₀ = Tidak ada pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa kelas XI pada bidang studi IPS Ekonomi di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon.

H₁ = Terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa kelas XI pada



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

bidang studi IPS Ekonomi di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran menyeluruh tentang skripsi ini, penulis kemukakan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I, Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah yaitu 1) identifikasi masalah, 2) pembatasan masalah, 3) rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, hipotesis dan sistematika penulisan.

Bab II, Kajian Pustaka yang digunakan dalam penelitian ini adalah belajar dan pembelajaran, metode pembelajaran, permainan edukatif, prestasi belajar, pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa

BAB III, metodologi penelitian yang berisikan deskripsi umum MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon, populasi dan sampel penelitian, metode dan desain penelitian, sumber dan teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data

BAB IV, membahas laporan hasil penelitian yang meliputi hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V, penutup yang berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran-saran.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. 1994. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Ahmad, Tafsir. 1992, *Ilmu Pendidikan Dan Perspektif Islam*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Ali Muhammad. (2002). *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Ardanata. *Jenis permainan. Kajian umum pada pikiran Rakyat*, senin 23 Juli 2003.
- Arikunto, Suharsimi. 1991. *Prosedur Penelitian Pengungkapan Permasalahan dan penerapan*. Bandung : Rosda Karya.
- _____. 1996. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Fuad, Hasan. 1997. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta : PT Gramedia.
- Depdikbud. 1996. *Kamus Besar Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Djamarah dan Syaiful bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Kartono. 1994. *Teori Permainan*. Jakarta : Andi Offset.
- Nasehuddin, Toto Syatori. 2008. *Metodologi Penelitian*. Cirebon : STAIN Press
- Grafura, Lubis dan Wijayanti, Ari. 2011, *Permainan Edukatif*. Jakarta : PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Ismail, Andang. 2006. *Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Muhibin, Syah. 2001. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Ngalim, Purwanto. 1994. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pendidika.*, Jakarta : Bumi Aksara.
- _____. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nur, Uhbiyati. 1997. *Ilmu Pendidikan Islam 2*. Bandung : Pustaka Setia.
- Purwadarminta, W.J.S. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiarto. 2000. *Ekonomi Makro*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka
- Sukirno, Sadon. 2000. *Pengantar Teori Mikro Ekonomi*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Subana, M dan Sudrajat. 2001. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung : Nusamedia.
- Sudjana, Nana. 1996. *Metode Statistik*. Bandung : Sinar baru.
- Suherman, Erman. 2002. *Evaluasi Pengajaran Matematika*. Bandung : JICA-FPMIPA.
- Supyarman. 2003. *Manajemen Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Syah, Muhibin. 2006. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : Rosdakarya.
- Tilaar, H.A.R. *Pendidikan Kebudayaan Dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Tu'u Tulus. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta : PT Grasindo.
- Uzer Usman, Moh. 1996. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung : Rosdakarya.
- Zakiyah, Drajat. 1988. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta : IAIN
- Zuhairini, dkk. 1983. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Surabaya : Usaha Nasional.